

## REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE EL ARTE DE LOS SONIDOS COTIDIANOS

Abigail Bertelli - Melisa Irina Díaz - Jorgelina Reynoso - Federico Torres  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

### Resumen

La asignatura Tecnología Multimedial 3, en su cursada del año 2022, aborda al sonido como un medio de representación de un entorno discursivo.

Los estudiantes aquí, se aproximan al sonido desde diversas valoraciones. Al comienzo de la cursada, se los capacita para apreciar y diferenciar diversas músicas por período histórico y vanguardias, dentro de la llamada *música académica*. Luego se abordan conocimientos de psicoacústica para poder luego poder tanto diseñar como editar y procesar sonido.

Finalmente se aborda el concepto de sonido como medio de representación de entorno discursivo.

El presente trabajo final de cursada es uno de los exponentes representativos de un relato sonoro constituido por componentes semánticos, estéticos y referenciales. La propuesta de afrontar el diseño y realización del mismo ha tenido como fin el de poner a prueba los distintos contenidos vistos durante la cursada.

Mediante la difusión de estos procesos de trabajo, esperamos compartir las distintas experiencias atravesadas por los estudiantes para valorar las posibilidades que nos brinda el sonido dentro de la disciplina Multimedia.

**Palabras clave:** sonomontaje, psicoacústica, representación, diseño, realización.

### Texto

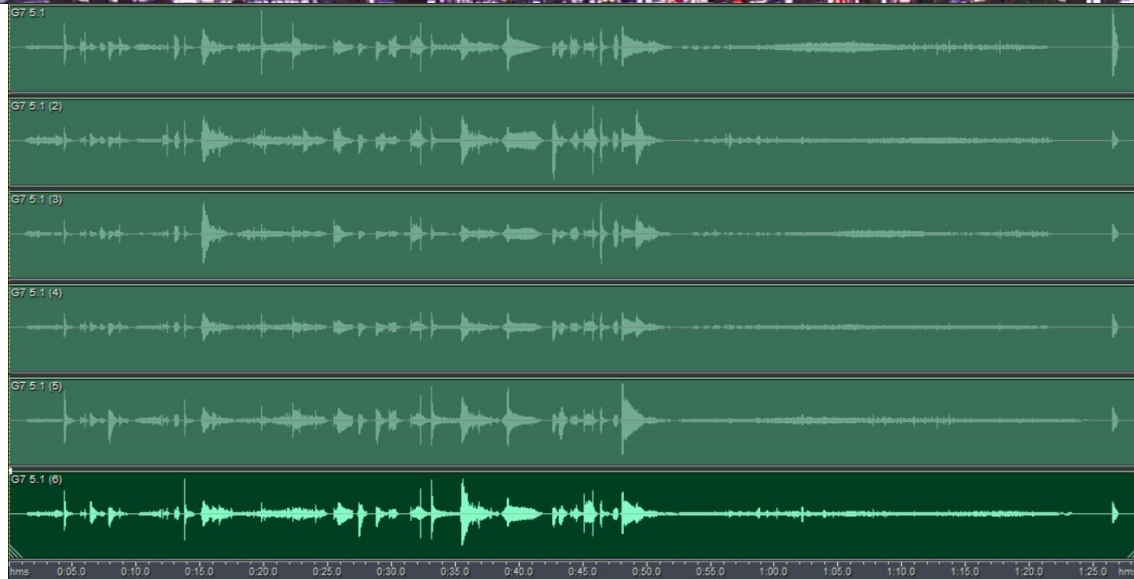
Datos del sonomontaje

Título: El arte de los sonidos cotidianos

Realizadores: Abigail Bertelli, Melisa Irina Díaz, Jorgelina Reynoso

Duración: 1 minutos, 28 segundos

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3



Pistas del sonomontaje en 5.1

## Introducción

Para la materia Tecnología Multimedial III realizamos un sonomontaje como trabajo práctico final. Este trabajo comprendió un proceso de todo el contenido que vimos a lo largo del año, incluyendo el dominio de herramientas técnicas fundamentales, como los programas Adobe Audition 3.0 y Sound Forge.

## Referencias a conocimientos y criterios adquiridos durante la cursada

Para comenzar, en la primera parte del año vimos los distintos estilos musicales a través de las épocas históricas, para identificar sus características particulares. Esta exploración nos permitió identificar y comprender las características particulares de cada estilo musical. A través de este trabajo, adquirimos un sólido conocimiento de conceptos musicales y sonoros fundamentales, tales como el ritmo, la tonalidad, el rubato, la textura, entre otros. Estos conceptos nos brindaron las bases necesarias para producir el trabajo práctico final.

Luego, realizamos un trabajo práctico diseñado para aplicar los conceptos aprendidos sobre los diferentes tipos de ondas, el timbre, la altura y la intensidad. Este ejercicio resultó esencial, ya que nos permitió no solo identificar distintos sonidos y sus componentes, sino también crearlos y reproducirlos de manera efectiva. Para llevar a cabo esta tarea de creación sonora, nos familiarizamos con la herramienta Sound Forge, una potente aplicación que nos permitía crear y manipular las propiedades de los sonidos.

Más adelante, realizamos un trabajo de psicoacústica, que nos permitió explorar investigar y utilizar sonidos de la vida cotidiana. En este trabajo, investigamos y seleccionamos sonidos que representaban diferentes situaciones y ambientes, con el

objetivo de crear un sonomontaje que contara una breve historia, exclusivamente a través del sonido, sin recurrir a imágenes visuales o diálogos.

Para llevar a cabo este proyecto, adquirimos habilidades en el uso del programa Adobe Audition 3.0, aprovechando sus herramientas y efectos. Exploramos diferentes técnicas y procesos para manipular los sonidos y crear efectos que añadieran profundidad y realismo a nuestra narrativa sonora: aprendimos a identificar y aplicar distintos tipos de reverberación para dar la sensación de espacio y ubicación en cada escena; nos adentramos en técnicas de eliminación de ruido, lo que nos permitió mejorar la calidad de los sonidos y garantizar una experiencia auditiva envolvente y libre de distracciones no deseadas; desarrollamos habilidades para modificar el tono, el tiempo y la intensidad de los sonidos, lo que nos brindó un amplio abanico de posibilidades creativas. Mediante la manipulación de estos parámetros, pudimos crear efectos dramáticos, resaltar momentos clave en nuestra narrativa sonora y añadir diversos elementos a nuestro trabajo.

Además, aprendimos a utilizar las capacidades de audio estéreo del programa, permitiéndonos convertir sonidos en audio mono en una experiencia auditiva más inmersiva y envolvente al panearlos entre los canales izquierdo y derecho.

## Pasos en la elaboración de la propuesta

Para el trabajo práctico final, incorporamos la noción de materia y forma en los sonidos, estando la forma compuesta por sonidos formados, impulsivos e iterados, y la materia compuesta por sonidos tónicos, complejos y variados. Pudimos ver todas las combinaciones de estos sonidos, formando nueve tipos diferentes. Para este trabajo, tuvimos la tarea de buscar e identificar los nueve tipos de sonidos de nuestro trabajo práctico anterior, y utilizarlos para formar un nuevo sonomontaje a partir de objetos sonoros.

Para este último trabajo, tuvimos en cuenta los conceptos aprendidos a lo largo del año: para empezar, los diferentes tipos de ritmo aprendidos en el primer trabajo nos ayudaron para poder darle una forma inicial a nuestro sonomontaje, siendo conscientes a la hora de elegir un ritmo regular o irregular al momento de montar los sonidos.

Seleccionamos los sonidos en base a su materia y forma: sonidos cortos y definidos para formar ritmos marcados, y sonidos más largos y variados para darle espontaneidad a la propuesta.

Por otra parte, utilizamos muchos de los filtros aprendidos en el año para enriquecer la propuesta, tales como la reverberación, la eliminación de ruido para lograr sonidos más nítidos, cambiar el pitch y bender para lograr más variedad, entre otros.

## Procedimientos de ajustes y correcciones

Desde el inicio de nuestro sonomontaje, nos propusimos crear una estructura sólida que cautivara al oyente, manteniendo un ritmo definido y utilizando sonidos que se

repitieran a lo largo de la composición. Sin embargo, a lo largo de las clases y con las correcciones de los profesores, nos dimos cuenta de que la monotonía podría restarle interés y sorpresa a nuestra propuesta. Conscientes de esto, decidimos explorar diferentes formas de deformar los sonidos a lo largo de la composición, variando su tono, duración, reverberación y otras características. Esta manipulación intencionada nos permitió evitar que el sonomontaje se volviera predecible y monótono.

A medida que avanzábamos en nuestro trabajo, nos desafiamos a nosotras mismas para jugar y alterar las características de los sonidos que se repetían a lo largo de la composición. Buscábamos constantemente la variabilidad y la sorpresa, evitando que el oyente se acostumbrara a un patrón preestablecido. Es por esto que jugamos con efectos de modulación, distorsión y filtros para transformar los sonidos originales y otorgarles una nueva identidad en cada aparición. Esta búsqueda de variabilidad nos permitió mantener la atención y el interés del oyente, ya que cada repetición de un sonido traía consigo una nueva textura y una nueva sensación.

Conforme nos acercábamos al final del sonomontaje, decidimos llevar la variabilidad un paso más allá, incorporando sonidos que no habían sido introducidos al principio de la composición, brindando así un elemento sorpresa y añadiendo aún más diversidad y complejidad a nuestra propuesta. Estos nuevos sonidos proporcionaron un giro inesperado y un clímax emocional que enriqueció significativamente la experiencia auditiva.

A lo largo de nuestras clases, dedicamos tiempo y esfuerzo a corregir y perfeccionar nuestros avances. Recibimos retroalimentación constructiva de nuestros profesores, lo cual nos permitió adaptar y mejorar nuestra propuesta según las consignas y los objetivos establecidos. Cada revisión y ajuste nos llevó más cerca del resultado final deseado, enriqueciendo nuestra composición con nuevas ideas y técnicas aprendidas.

Por último, en la etapa final de nuestro proceso de creación del sonomontaje, adquirimos conocimientos y habilidades para convertir nuestra composición en un audio 5.1, lo que nos permitió realizar una experiencia sonora aún más inmersiva. Esta fase fue especialmente enriquecedora, ya que nuestra composición presentaba una amplia variedad de sonidos, y poder asignar cada uno de ellos a un parlante diferente resultó sumamente provechoso. Al distribuir el sonido a través de los cinco parlantes del sistema de audio surround, logramos trasladar la escucha por toda la sala y crear una experiencia verdaderamente envolvente.

#### Referencia a las experiencias de escucha en concierto en el planetario

Para darle un cierre a nuestro trabajo, tuvimos la oportunidad de exponerlo y escucharlo en un concierto llevado a cabo en el Planetario de la Universidad Nacional de La Plata. Este espacio brindaba una configuración sonora ideal, ya que contaba con un equipo de sonido surround especialmente diseñado para crear una experiencia inmersiva y envolvente. Para optimizar aún más la experiencia, se adaptó el ambiente apagando las luces o dejando luces tenues, lo que nos permitió centrarnos plenamente en la escucha de nuestro sonomontaje. Comparado con escuchar el trabajo en el aula o en las computadoras de nuestras casas, donde solo contábamos con parlantes estéreo, la experiencia en el Planetario resultó notablemente más

inmersiva y enriquecedora. Los sistemas de sonido surround nos permitieron apreciar plenamente la riqueza y la complejidad de los audios 5.1, ya que cada sonido se desplegaba a través de los diferentes parlantes, creando una sensación de movimiento y profundidad. Pudimos experimentar cómo los efectos sonoros, las transiciones y los elementos narrativos cobraban vida en el espacio acústico, envolviéndonos y transportándonos a través de la narrativa sonora que habíamos creado.

## Conclusiones

Para concluir, a lo largo de la cursada de la materia Tecnología Multimedial III pudimos aprender sobre las características sonoras de una propuesta y cómo utilizar las mismas para producir experiencias inmersivas. También fue muy significativo el hecho de aprender el uso de un software que nos permita trabajar con los sonidos que necesitemos.

Gracias a esta experiencia, ganamos confianza en nuestra capacidad para moldear y dar vida a los sonidos, empleando técnicas avanzadas de edición y mezcla de audio. Exploramos las posibilidades que ofrecían los programas Adobe Audition 3.0 y Sound Forge, desplegando nuestras habilidades para producir un sonomontaje único y cautivador. La meticulosa atención a los detalles, combinada con la destreza técnica adquirida a lo largo del año, nos permitió crear una composición sonora que destacó por su originalidad y calidad.

## Bibliografía

- Basso G. y otros (Comp.) (2009). *Música y Espacio*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Chion M. (1999). *El Sonido*. Barcelona: Paidós...
- Espinosa L. y Montini, R. (1997). *Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Kliczkowski Publisher.
- Murray J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Nuñez A. (1993). *Informática y Electrónica Musical*. Madrid: Paraninfo.
- Pérez Huertas F. J. (1998). *Introducción a la Multimedia: Realización y producción de Programas*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Schaeffer P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.